Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

FUTUROPIA

Le jeu d'utopie économique pour 1 à 4 optimiseurs de 14 ans et plus, par Friedemann Friese

CONCEPT DU JEU

Futuropia propulse les joueurs dans une société utopique aux avantages et au style de vie délectables pour ses citoyens. Malheureusement, elle n'a rien de réel.

Après tout, chacun de nous aimerait travailler moins, et les robots peuvent déjà presque tout faire à notre place. Cette ambition n'a rien d'inconcevable : il s'agit simplement d'égalité, de justice et de répartition équitable du travail accompli et toujours nécessaire, de sorte que nous profitions TOUS d'un maximum de loisirs.

Si nous y parvenons, nous aurons alors du temps à accorder à nos activités favorites : la pêche, l'agriculture, l'escrime... mais aussi les jeux, la construction, la peinture, les voyages, l'art, et bien d'autres distractions. Si certains préfèrent travailler plus que nécessaire, libre à eux. Tout est une question de liberté créative. Reconsidérons un peu les choses, et nous verrons que le chômage n'est pas une honte mais bien le nouvel objectif de l'humanité !

Nous faisons partie d'une équipe qui s'efforce d'atteindre cet idéal utopique en développant un condominium autonome qui fonctionne aussi efficacement que possible. Il devra donc générer assez de nourriture et d'énergie pour que ses résidents bénéficient de la plus grande liberté qui soit (et donc de temps libre). Moins les gens de cette communauté auront besoin de travailler, plus près nous serons d'atteindre notre but. Le joueur qui aura le mieux optimisé son condominium le verra devenir réalité et remportera la partie.

MATÉRIEL

Futuropia contient énormément de matériel de jeu ; vous trouverez donc la liste complète et illustrée au dos de ce livret de règles.

CHAQUE CHOSE EN SON TEMPS

Dans ***Futuropia***, vous devez développer votre condominium qui renferme des Logements et des Générateurs. Celui-ci peut se retrouver dans deux états différents :

1. Autonomie : Au début de la partie, votre petit condominium est autonome. Votre objectif est de l'améliorer afin qu'il soit plus grand et plus agréable à vivre à la fin de la partie... tout en restant entièrement autosuffisant. Pour qu'un condominium soit autonome, tous ses résidents doivent avoir assez d'espace pour vivre et d'aliments pour manger, ainsi qu'une quantité d'énergie suffisante pour que les Logements et les Robots continuent de fonctionner. Votre condominium doit en outre constituer un environnement relaxant dans lequel les habitants peuvent se détendre, au lieu de passer leur temps à travailler sur les Générateurs.

2. Contrôles : Pendant la partie, le développement de votre condominium aura un impact sur les besoins et les exigences d'une vie autonome. Pour effectuer la plupart des actions du jeu, vous devrez accomplir des « contrôles » permettant de vérifier l'autosuffisance de votre condominium, dont vous aurez à inspecter l'un des quatre aspects à chaque contrôle. Certaines actions vous permettront de produire des Aliments et de l'Énergie nécessitant de l'Argent, lequel résulte d'emprunts et de subventions, mais vous pourrez ensuite dépenser ces ressources pour effectuer d'autres actions. Si les Aliments et l'Énergie produits ne suffisent pas à assurer l'autonomie de votre condominium pendant la partie, vous n'aurez d'autre choix que d'en acheter pour réaliser vos projets.

Important: À la fin de la partie, vous n'aurez plus accès à vos ressources restantes et l'autonomie de votre condominium devra être assurée uniquement par les Générateurs. Les ressources restantes ont peu de valeur et ne compteront pas pour beaucoup dans votre total de points de victoire.

LES RÈGLES

Pour comprendre le jeu et ses mécanismes principaux, nous allons vous accompagner tout au long de la mise en place du marché, des réserves générales et du condominium de chaque joueur. Vous pourrez ensuite consulter un aperçu des bases du jeu, assorti d'exemples approfondis.

Enfin, nous vous expliquerons les règles du jeu en détail.

Futuropia est fondamentalement un jeu économique qui ne doit rien au hasard, et dans lequel vous vous efforcez de résoudre la meilleure séquence d'actions. Nous vous suggérons de jouer vos premières parties avec une mise en place recommandée. Par la suite, nous vous encourageons à explorer des options différentes concernant la mise en place de départ, ce qui engendrera toute une variété de situations de jeu et garantira une véritable rejouabilité tout en offrant des expériences sans cesse renouvelées.

MISE EN PLACE ET BASES DU JEU - Le Marché et les Réserves Générale

1. Commencez par préparer **le marché et les réserves** pour l'ensemble des joueurs.

Pour ce faire, vous aurez besoin des Générateurs à dos marron et gris clair, ainsi que de tous les Logements.

2. Les Générateurs et les Logements sont tous assortis d'un nombre de joueurs, lequel servira lors des parties basées sur cette valeur (2+, 3+, ou 4 joueurs). Remettez les tuiles inutilisées dans la boîte.

Les Logements ont une face A et une face B. Retournez toutes les tuiles Logement sur leur face A.

Chaque joueur a besoin de 2 Logements affichant chacun l'icône !. Remettez les tuiles surnuméraires dans la boîte.

4. Voici le **marché de Générateurs,** divisé en deux zones distinctes. La moitié supérieure est celle des Générateurs d'Aliments (verts), tandis que la moitié inférieure correspond aux Générateurs d'Énergie (bleus).

Placez les Générateurs d'Aliments de prix « 4 » et « 5 » respectivement à gauche et à droite du plateau de Marché, et faites de même avec les Générateurs d'Énergie de prix « 6 » et « 7 ». Vous ne pouvez acheter des Générateurs que parmi cette sélection.

Posez un marqueur Prix sur chaque case « -0/+0 » des deux pistes du plateau.

7. Voici le **plateau de Subvention,** sur lequel est indiqué le montant actuel de l'aide financière. Vous recevez cet Argent lorsque vous effectuez l'action correspondante.

Installez le plateau sur la face qui affiche le bon nombre de joueurs (ou &), puis posez le marqueur Subvention sur la case « 12 » de la piste appropriée.

8. Enfin, n'oubliez pas de laisser de la place pour les réserves d'Argent, d'Individus, de Robots, d'Énergie, d'Aliments et d'Emprunts.

3. Placez les 12 Générateurs de Départ (à dos gris et affichant l'icône !) près du plateau. Vous en aurez bientôt besoin pour préparer les Logements personnels des joueurs.

5. Voici la **réserve de Générateurs**. Pour économiser de l'espace, triez les Générateurs par prix et constituez des piles distinctes.

Vous NE POUVEZ PAS acheter directement les Générateurs stockés dans cette réserve. Il vous faut attendre qu'ils soient déplacés dans le marché par la suite.

6. Voici la **réserve de Logements.**

Placez-y les Logements qui comportent la face A. TOUS les Logements stockés dans cette réserve peuvent y être achetés directement.

MISE EN PLACE ET BASES DU JEU - Votre Condominium Personnel (avec Exemple Approfondi)

1.

Chaque joueur compose son condominium avec les éléments suivants.

- 1 Logement ! et 3 Générateurs de Départ (2 d'Aliments avec une production de « 1 » et « 2 », et un d'Énergie avec une production de « 1 »).Les Générateurs sont placés dans la cave, au-dessous du Logement.
- 3 Individus, qui doivent malheureusement tous travailler et sont pour l'instant posés sur les Générateurs dans la cave. Chacun d'eux dispose de son propre espace de vie dans le Logement situé au-dessus.
- 5 tuiles Action, 1 tuile Référence et les ressources suivantes : 12$, 3 Aliments et 3 Énergie.

Compensation de départ : une fois que le premier joueur a été désigné, le deuxième reçoit +1$, le troisième reçoit +2$ et le quatrième reçoit +3$.

Bases : *votre petit condominium est autonome. Les Générateurs produisent très exactement les ressources nécessaires : 1 Énergie pour alimenter le Logement, et 3 Aliments (2+1) pour nourrir les 3 Individus.*

Si la partie se terminait maintenant, vous ne marqueriez que 1 point de victoire car tous les Individus doivent travailler et que la production des Générateurs est intégralement consommée. Ce point de victoire viendrait des ressources restantes, auxquelles vous n'auriez plus accès (voir « Calcul Final » en page 9).

2.

Pendant la partie, vous aurez la possibilité d'effectuer des actions parmi les 5 existantes. D'un tour à l'autre, vous choisirez librement l'ordre dans lequel vous les jouerez (à raison d'une par tour) ! Après avoir résolu une action, retournez sa tuile face cachée : elle n'est plus disponible pour le moment. Une fois que vous aurez effectué vos 5 actions, vous retournerez les tuiles au début de votre prochain tour et pourrez de nouveau les utiliser.

Les exemples suivants illustrent ce que vous pouvez faire avec ces 5 actions. Bien entendu, l'ordre dans lequel vous choisirez de les résoudre influencera le développement de votre condominium.

2a.

Vous décidez de prendre 2 Robots (A) dans la réserve. Les Robots n'ont pas de coût, et vous les posez dans les espaces de travail des Générateurs à la place des Individus.

Vous effectuez ensuite un contrôle de consommation énergétique et constatez que votre condominium requiert 3 Énergie : 1 pour le Logement et 2 pour les Robots. Vous payez les 3 Énergie en remettant dans la réserve (B) les ressources reçues pendant la mise en place du jeu.

Bases : *grâce aux Robots, les deux Individus n'ont plus besoin de travailler pour le moment. Ils peuvent donc monter à l'étage et se détendre en lisant un bon roman.*

Vous venez tout juste de commencer à améliorer le condominium, et ces deux personnes devront sans doute retourner bientôt au travail. Autre problème: les Robots et le Logement ont besoin d'un apport d'Énergie car votre petit Générateur bleu a atteint son maximum. Mieux vaut régler cette situation au plus vite.

2b.

Vous achetez 1 nouveau Générateur d'Aliments (A) et le placez sur la droite de votre condominium. Pour économiser de l'Argent, vous choisissez d'acquérir la version la moins onéreuse du marché et payez 4$ (B).

Vous effectuez ensuite un contrôle de production alimentaire. Les 3 Générateurs verts fonctionnent, ce qui vous permet de prendre 7 Aliments dans la réserve et d'ajouter ces pions à vos ressources (C).

Bases : *tant que vous avez suffisamment d'Individus et de Robots, vous devez toujours occuper l'intégralité des espaces de travail sur les Générateurs. Dans le cas présent, les deux Individus quittent donc le Logement et viennent se remettre au travail dans la cave.*

En outre, tous les espaces de travail d'un Générateur doivent être occupés pour que celui-ci produise quelque chose. Si ne serait-ce qu'une seule case est vide, le Générateur doit rester éteint.

3.

Faisons le point sur ce que vous avez accompli pendant vos 5 premiers tours de jeu.

Vous avez ajouté 2 Générateurs, 2 Robots, 4 Individus et 1 Logement à votre condominium.

Les deux Individus dans le Logement rapportent des points de victoire car ils sont heureux de ne plus avoir à travailler ; les Robots s'en chargent à leur place.

Si la partie se terminait maintenant, vous gagneriez les points de victoire suivants :
- 2 Individus n'ont pas besoin de travailler : 2 x 5 = 10 points de victoire
- Les Générateurs d'Aliments produisent 7 Aliments : 7 Individus // Les Générateurs d'Énergie produisent 6 Énergie mais vous n'en consommez que 4. Surplus de 2 = 2 points de victoire
- Vos Logements ne vous rapportent rien. Pendant la suite de la partie, vous devriez en acheter d'autres qui affichent des points de victoire.
- Il vous reste 20 ressources inutilisées : 3 Aliments + 6 Énergie + 11$ = 2 points de victoire

Par conséquent, vous êtes parvenu en l'espace de 5 actions à passer de 1 point de victoire à 14. Continuez comme ça !

2c.

Vous décidez d'inviter 4 nouveaux Individus dans votre condominium. Votre premier Logement étant déjà occupé par 3 personnes, vous devez en acheter un autre ; après avoir payé 2$, vous placez le nouveau Logement sur la droite de votre condominium (A).

À présent, vous effectuez un contrôle de consommation alimentaire (une formule élégante pour signaler « Tout le monde a faim ! »). Vous payez 7 Aliments de vos ressources pour nourrir les 3 « anciens » Individus et les 4 « nouveaux » (B). Heureusement que vous veniez juste d'en produire!

Bases : *chaque habitant doit disposer de son propre espace de vie, car aucun n'a vraiment envie de dormir dans un lit qui n'est pas le sien. Par conséquent, le nombre de cases sur vos tuiles Logement doit toujours être supérieur ou égal au nombre d'Individus dans votre condominium.*

2d.

N'ayant plus que 6$ à dépenser, vous avez besoin d'un apport d'Argent. Réclamez une subvention de 12$ afin de pouvoir payer 7$ pendant votre prochain tour, comme prévu.

Bases : *au lieu de recevoir une subvention grâce à cette action, vous auriez pu faire un Emprunt hors séquence. Cela permet de gagner du temps et se révèle souvent une bonne alternative pour pouvoir effectuer rapidement une action différente.*

2e.

Vous achetez également 1 Générateur d'Énergie. Choisissant cette fois-ci la version la plus onéreuse du marché, vous payez 7$ (A). Comme avec le Générateur d'Aliments précédent, vous placez cette nouvelle tuile sur la droite de votre condominium et réorganisez les Individus.

Vous effectuez alors un contrôle de production énergétique. Vos deux Générateurs bleus produisent un total de 6 Énergie, que vous récupérez dans la réserve et ajoutez à vos ressources (B).

3.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une fois que chaque joueur a mis son condominium en place, la partie peut débuter. En commençant par le premier joueur, chacun joue à tour de rôle en sens horaire.

Pendant votre tour, vous choisissez 1 de vos 5 tuiles Action et effectuez l'action correspondante ; vous pourrez donc décider de l'ordre dans lequel vous les accomplirez d'un tour à l'autre ! Retournez ensuite face cachée la tuile Action choisie, qui ne peut plus être utilisée pour l'instant. Le joueur suivant résout son tour de jeu – et son projet sera probablement très différent du vôtre.

C'est tout ! Continuez d'effectuer des actions jusqu'à ce que l'un de vous déclenche la phase finale du jeu.

Les 5 Actions en Détail

Acheter un Générateur d'Aliments & Contrôler la Production Alimentaire

Le marché contient toujours les deux versions les moins chères de Générateurs d'Aliments disponibles, réparties en deux piles distinctes de part et d'autre du plateau.

Achetez 1 Générateur d'Aliments de l'une des deux piles, payez son prix avec votre Argent et placez sa tuile à droite de ceux qui composent déjà votre condominium, en faisant glisser ces derniers vers la gauche. Si vous n'avez pas assez d'Argent, vous pouvez recourir à un Emprunt hors séquence (voir « Hors Séquence : Faire un Emprunt » en page 8).

Actualisez ensuite l'état du marché :

- Si vous avez acheté un Générateur onéreux dans la pile de droite, faites avancer le marqueur Prix de 1 case sur la piste verte.
  S'il atteint la case « -6/+6 », il y reste même si vous êtes amené à le faire avancer encore
- Si vous achetez le dernier Générateur bon marché de la pile de gauche (de sorte que celle-ci est vide), remettez le marqueur Prix sur la case « -0/+0 » de la piste verte.
- Chaque fois que vous achetez le dernier Générateur d'une pile, renouvelez ce stock dans le marché. S'il s'agissait des Générateurs bon marché, décalez la pile onéreuse sur la gauche du plateau et remplacez-la par la prochaine pile de la réserve de Générateurs d'Aliments (dans l'ordre numéral). Si c'est le stock à droite du marché qui se retrouve épuisé, renouvelez-le de même en y plaçant la pile de Générateurs d'Aliments suivante.

Le coût des Générateurs d'Aliments dans les deux piles évolue en fonction de l'emplacement du marqueur Prix sur la piste. Celui du stock de gauche diminue d'autant qu'indiqué par la case de la piste, tandis que celui du stock de droite augmente en conséquence. De cette façon, si les Générateurs bon marché restent suffisamment longtemps à gauche du plateau pour que le marqueur Prix monte assez haut sur la piste, vous pourriez bénéficier de réductions vous permettant de les acheter pour 0$ – voire de recevoir de l'Argent en même temps qu'un Générateur !

Exemple : *vous achetez 1 des Générateurs d'Aliments onéreux pour 8$ (6$ +2) et faites ensuite avancer le marqueur Prix sur la case « -3/+3 ».*

Vous pouvez détenir un maximum de 7 Générateurs à la fois (Aliments et Énergie combinés). Considérez chaque tuile comme un seul Générateur, sans tenir compte des dessins et espaces de travail individuels illustrés sur ces tuiles.

Si vous achetez un 8e Générateur, vous devez en défausser un de votre choix et ne recevez aucune compensation en échange. Décalez ensuite tous vos Générateurs vers la gauche pour ajouter le nouveau sur la droite, puis réorganisez vos Individus et vos Robots à loisir dans les espaces de travail et de vie.

Important : lorsque vous choisissez cette action, vous pouvez décider de ne pas acheter le Générateur. Dans ce cas, faites avancer le marqueur Prix de 1 case sur la piste et contentez-vous de contrôler la production alimentaire.

Exemple : *après quelques tours de jeu, vous possédez 7 Générateurs (A).*

Vous achetez un nouveau Générateur d'Aliments et devez défausser l'un des autres au choix ; vous décidez de vous débarrasser du plus petit Générateur vert (B).

Vous décalez ensuite tous vos Générateurs restants vers la gauche avant de réorganiser les Individus et les Robots à votre guise dans les espaces de travail et de vie (C).

Contrôler la Production Alimentaire

Après avoir acheté le Générateur, vous vérifiez immédiatement la production alimentaire. Ces contrôles sont obligatoires et vous ne pouvez pas les ignorer.
Pour qu'un Générateur produise quelque chose, tous ses espaces de travail doivent être occupés. Si ne serait-ce qu'une seule case est vide, le Générateur doit rester éteint.

Tant que vous avez suffisamment d'Individus et de Robots, vous devez toujours occuper l'intégralité des espaces de travail sur le nouveau Générateur acheté. Les habitants de votre condominium ne peuvent se reposer à l'étage des Logements que si tous les Générateurs fonctionnent.

Important : vous devez TOUJOURS placer un Individu sur les cases qui comportent l'icône . Les autres espaces de travail peuvent contenir des Individus ou des Robots.

Collectez le nombre d'Aliments produits par chaque Générateur intégralement occupé ; pas uniquement le nouveau, mais tous ceux que vous détenez ! Ajoutez les tuiles Aliment à vos ressources.

Pendant les premiers tours de jeu, vous n'aurez sans doute pas suffisamment d'Individus et de Robots pour occuper tous vos espaces de travail. Au début du contrôle, vous pouvez réorganiser les Individus et les Robots disponibles entre vos Générateurs afin de bénéficier de la meilleure production possible.

Exemple : *votre première action est d'acheter un Générateur d'Aliments. N'ayant que 3 Individus dans votre condominium, vous en déplacez deux vers les espaces de travail du nouveau Générateur afin de produire le plus d'Aliments possible. Le petit Générateur vert doit quant à lui rester éteint.*

Acheter un Générateur d'Énergie & Contrôler la Production Énergétique

Les règles concernant l'achat de Générateurs d'Énergie et le contrôle de la production énergétique sont strictement les mêmes que pour les Générateurs d'Aliments. Nous allons donc éviter de tout réexpliquer une nouvelle fois !

Les marqueurs Prix placés sur les deux pistes du marché sont indépendants l'un de l'autre ; celui du haut (piste verte) indique l'évolution du coût des Générateurs d'Aliments, tandis que celui du bas (piste bleue) permet de suivre le changement de prix des Générateurs d'Énergie.

Inviter des Individus & Contrôler la Consommation Alimentaire

Récupérez simplement 1-5 Individus dans la réserve et invitez-les dans votre condominium.

Chaque habitant doit disposer de son propre espace de vie, car aucun n'a vraiment envie de dormir dans un lit qui n'est pas le sien. Par conséquent, le nombre de cases sur vos tuiles Logement doit toujours être supérieur ou égal au nombre d'Individus dans votre condominium. Votre Logement d'origine étant déjà occupé par 3 personnes, vous aurez immédiatement besoin d'en acheter au moins 1 autre la première fois que vous utiliserez cette action.

Lorsque vous achetez un Logement, vous pouvez choisir n'importe lequel parmi les tuiles disponibles dans la réserve correspondante. En fonction du nombre d'espaces de vie dans chaque Logement, vous serez peut-être amené à en acheter un ou plusieurs à la fois et à payer le prix total. Si vous n'avez pas assez d'Argent, vous pouvez recourir à un Emprunt hors séquence (voir « Hors Séquence : Faire un Emprunt » en page 8).

Vous pouvez avoir un maximum de 5 espaces de vie inoccupés dans votre condominium. De ce fait, il est possible d'acheter des Logements « en avance » mais vous ne pouvez ni en stocker un trop grand nombre, ni empêcher les autres joueurs d'y avoir accès.

Placez le(s) nouveau(x) Logement(s) à droite de ceux qui composent déjà votre condominium et installez les Individus de gauche à droite dans les espaces de vie ou de travail, selon une ligne continue. Pour savoir au premier coup d'œil combien d'entre eux vivent dans votre condominium, nous vous suggérons de coucher un Individu sur le flanc tous les cinq meeples de la ligne. Chacun d'eux se trouve soit dans un espace de vie (ce qui le rend heureux), soit à la cave dans un espace de travail (auquel cas la case du Logement au-dessus reste vide mais est toujours considérée comme occupée). Si des Robots travaillent déjà sur certaines cases de la cave, ils y restent et un Individu occupe l'espace de vie du Logement à l'étage.

Exemple : *vous invitez 5 Individus et payez 7$ afin d'acheter ces deux Logements pour un total de 9 espaces de vie (A). Vous déplacez immédiatement 2 Individus vers le Générateur d'Aliments dans la cave, tandis que les 3 autres restent dans leur espace de vie (B). Vous payez ensuite 8 Aliments pour nourrir tous les Individus dans votre condominium.*

Contrôler la Consommation Alimentaire

Il est temps de nourrir votre population. Payez 1 Aliment de vos ressources pour chaque Individu de votre condominium, puis remettez ces tuiles dans la réserve générale. Si vous n'en avez pas assez, vous devez payer 2$ par Aliment manquant afin d'en importer depuis l'extérieur. Si vous n'avez pas assez d'Argent, vous pouvez recourir à un Emprunt hors séquence (voir « Hors Séquence : Faire un Emprunt » en page 8).

Engager des Robots & Contrôler la Consommation Énergétique

Récupérez simplement 1-3 Robots dans la réserve et placez-les dans les espaces de travail de vos Générateurs. Si certains d'entre eux sont déjà occupés par un Individu, faites-le remonter dans son espace de vie à l'étage. Vous avez toujours le droit d'engager des Robots, même s'il ne vous reste pas assez d'espaces de travail disponibles sur le moment. En attendant d'avoir besoin d'eux pour faire fonctionner d'autres Générateurs, couchez-les sur le flanc près de vos Générateurs (pour ne pas oublier de les alimenter en Énergie lors des contrôles).

Rappel : vous devez TOUJOURS placer un Individu sur les cases qui comportent l'icône . Les autres espaces de travail peuvent contenir des Individus ou des Robots.

Contrôler la Consommation Énergétique

Il est temps d'approvisionner votre condominium en électricité. Payez 1 Énergie de vos ressources pour chaque Robot et autant d'Énergie que nécessaire pour couvrir la dépense énergétique de chaque Logement de votre condominium, puis remettez ces tuiles dans la réserve générale. Si vous n'en avez pas assez, vous devez payer 2$ par Énergie manquante afin d'en importer depuis l'extérieur. Si vous n'avez pas assez d'Argent, vous pouvez recourir à un Emprunt hors séquence (voir « Hors Séquence : Faire un Emprunt » en page 8).

Exemple : *vous engagez 2 Robots et les placez dans les espaces de travail de vos Générateurs. Vous payez ensuite 3 Énergie : 1 pour la dépense énergétique du Logement et 2 pour les Robots.*

Important : les Robots ont toujours besoin d'Énergie pendant ce contrôle, même ceux qui ne travaillent pas actuellement sur un Générateur (et qui sont donc mis de côté suite à la défausse d'un gros Générateur ou à l'achat d'un surplus de Robots).

Réclamer une Subvention

Développer votre condominium vous permet de recevoir des subventions. Au début de la partie, le marqueur Subvention est placé sur la case « 12 » de la piste. Si vous êtes le premier à effectuer cette action, vous récupérez 12$ dans la réserve et faites avancer le marqueur sur la prochaine case (vers la droite). Les aides financières évolueront ainsi au fil de la partie, permettant à tous les joueurs de percevoir de plus en plus d'Argent. Si le marqueur atteint la dernière case de la piste, il y reste – même s'il vous est demandé de le faire de nouveau avancer ; le montant des subventions ne pourra plus augmenter.

Exemple : *vous êtes le premier à faire un Emprunt et recevez donc 12$ (A). Vous faites ensuite avancer le marqueur Subvention sur la prochaine case vers la droite de la piste (B).*

Le nombre de cases sur les pistes du plateau de Subvention varie en fonction du nombre de joueurs. De ce fait, le montant des subventions augmentera plus vite lors des parties à 2 joueurs et ralentira dans celles à 3 ou 4 joueurs.

Hors Séquence : Faire un Emprunt

Si vous n'avez plus assez d'Argent pour effectuer une action, vous pouvez recourir à des Emprunts hors séquence. Prenez dans la réserve le nombre de tuiles Emprunt dont vous avez besoin et recevez 5$ pour chacune d'elles. Les crédits dont vous pouvez bénéficier n'étant pas limités, vous avez ainsi le droit de récupérer autant de tuiles Emprunt que nécessaire pendant la partie.

Chaque fois que vous retournez face visible vos tuiles Action face cachée (voir section suivante), **vous devez payer des intérêts pour chaque Emprunt que vous avez souscrit ;** dépensez 1 ressource de votre choix – Argent, Aliment ou Énergie – et remettez-la dans la réserve correspondante. Si vous détenez plusieurs tuiles Emprunt, vous pouvez payer leurs intérêts selon la combinaison de ressources de votre choix.

Exemple : *vous avez déjà fait 3 Emprunts et avez à présent besoin de révéler vos tuiles Action (qui sont toutes face cachée) ; vous devez donc payer 3 intérêts. Ayant produit beaucoup d'Énergie, vous commencez par dépenser 3 Énergie pour acquitter les intérêts, et décidez ensuite de payer 10 Énergie supplémentaires afin de rembourser deux de vos trois tuiles Emprunt.*

Cas Particulier : vous souhaitez révéler vos tuiles Action mais n'avez pas assez de ressources pour payer vos intérêts. Dans ce cas, vous prenez 1 ou plusieurs nouvelles tuiles Emprunt pour lesquelles vous ne paierez pas d'intérêts cette fois-ci.

Vous ne pouvez rembourser vos crédits qu'immédiatement après avoir payé les intérêts. Chaque remboursement de tuile Emprunt nécessite que vous dépensiez une combinaison de 5 ressources au choix – Argent, Aliment ou Énergie. S'il vous reste des Emprunts à la fin de la partie, chacun d'eux vous coûtera des points de victoire !

Révéler vos Tuiles Action

Après chaque action effectuée, vous retournez la tuile correspondante face cachée ; aucune des tuiles face cachée ne peut plus être utilisée pour le moment.

Il existe deux manières de révéler vos tuiles Action au début de votre tour :
- Après les avoir utilisées toutes les 5 (de sorte qu'elles se trouvent toutes face cachée), vous les retournez toutes automatiquement et pouvez de nouveau choisir n'importe quelle action à effectuer.
- Si vous n'avez pas effectué toutes les actions disponibles mais souhaitez en réutiliser une, vous pouvez révéler en avance vos tuiles face cachée en payant des ressources. Vous dépensez alors 1 ressource au choix (Argent, Aliment ou Énergie) pour chaque tuile Action qui se trouve encore face visible.

Important : chaque fois que vous révélez vos tuiles Action – que ce soit de façon automatique ou en avance –, vous devez payer les intérêts de vos Emprunts et pouvez ensuite choisir d'en rembourser autant que vous le pouvez/souhaitez.

Exemple : *il vous reste 2 actions disponibles mais vous voulez absolument réutiliser l'une des tuiles face cachée. Pour les révéler toutes en avance, vous devez donc payer 2 ressources.*

Déclencher la Phase Finale du Jeu

La dernière phase du jeu se déclenche à la fin de votre tour...
- ... SOIT lorsque vous renouvelez le stock du marché avec la dernière pile de Générateurs d'Aliments ou d'Énergie dont le prix imprimé est de 15$ (vidant ainsi la réserve de Générateurs de ce type)
- ... SOIT lorsque votre condominium héberge au moins 25 Individus.

Les autres joueurs révèlent alors gratuitement leurs 5 tuiles Action. Quant à vous, laissez face cachée la tuile dont l'utilisation vient de déclencher la phase finale du jeu et révélez gratuitement les 4 autres. Personne ne paie d'intérêts à ce moment-là, et aucun remboursement n'est possible non plus.

Dès lors, chaque joueur peut choisir d'effectuer ses actions face visible une fois de plus (et une seule). Les tuiles sont retournées face cachée dès qu'elles ont été utilisées.

Une fois que toutes les tuiles Action ont été utilisées, vous vous retirez de la partie. Si vous ne voulez ou ne pouvez pas effectuer toutes vos actions, vous pouvez y renoncer et quitter la partie en avance. Dans ce cas, laissez les tuiles inutilisées face visible devant vous : elles vous rapporteront quelques points de victoire pendant le calcul final.

Exemple : *après avoir acheté un Générateur d'Aliments, vous déplacez la pile de Générateurs verts de prix « 15 » de la réserve vers le marché. C'est donc vous qui déclenchez la phase finale.*

Immédiatement après vous être retiré de la partie, vous devez payer une dernière fois les intérêts de vos Emprunts. Remboursez ensuite autant de crédits que possible avec les ressources qu'il vous reste, car ces dernières vous rapporteront bien moins de points de victoire que ne vous en coûteront vos Emprunts non remboursés.

CALCUL FINAL

I) Une fois que tous les joueurs se sont retirés de la partie, chacun d'eux détermine si son condominium est autonome. Attention : ils n'ont pas accès à leurs ressources restantes, et tout doit donc être alimenté par les Générateurs d'Aliments et d'Énergie !

1. Commencez par déterminer si vous produisez suffisamment d'Énergie pour approvisionner tous les Logements et les Robots. Pour chaque Énergie manquante, vous devez retirer 1 Robot de votre condominium et faire descendre dans son espace de travail l'Individu qui se trouve à l'étage. Si vous n'avez toujours pas assez d'énergie après avoir enlevé tous les Robots, vous devez défausser des Logements jusqu'à ce que la production et la consommation d'Énergie finissent par s'équilibrer.

2. Retirez ensuite de votre condominium tous les Individus qui n'ont plus d'espace de vie ou que vous n'êtes plus capable de nourrir

II) Vous pouvez à présent calculer vos points de victoire :

• Tous les Individus qui n'ont plus besoin de travailler (et occupent donc un espace de vie à l'étage d'un Logement) rapportent 5 points de victoire chacun.

• Si vos générateurs produisent un surplus d'Énergie et/ou d'Aliments, chacun d'eux rapporte 1 point de victoire.

Puisque vous avez déjà vérifié à l'étape I) si votre condominium fabrique suffisamment d'Énergie et d'Aliments, contentez-vous d'additionner la valeur de production de tous vos Générateurs et soustrayez à ce total le nombre d'Individus et de Robots dans votre condominium, ainsi que la consommation énergétique de tous vos Logements. Le résultat constitue le nombre de points de victoire que vous rapportent les surplus de production. Si vous obtenez une valeur négative, cela signifie que vous avez fait une grosse erreur à l'étape I) car quelque chose n'est pas correctement alimenté.

• Les Logements fournissent le nombre de points de victoire imprimé sur leur tuile. Si vous avez choisi d'héberger vos Individus dans des bâtiments peu confortables, le total peut être négatif et vous coûter des points au lieu de vous en rapporter.

• Pendant la partie, les Emprunts sont très utiles pour financer les actions que vous souhaitez effectuer. Mais mieux vaut ne plus en avoir besoin à la fin du jeu, puisque chaque tuile Emprunt qu'il vous reste – car vous n'avez pas pu la rembourser avant de vous retirer de la partie – vous fait perdre 3 points de victoire.

• Si vous vous êtes retiré de la partie en avance et avez donc volontairement renoncé à certaines actions, cela s'avère payant. Chaque tuile Action face visible devant vous rapporte 3 points de victoire.

• Les ressources restantes n'ont plus vraiment de valeur. Votre condominium étant censé fonctionner pendant des années, elles seront vite épuisées et ce surplus n'est donc pas vraiment viable. Additionnez toutes vos ressources restantes (Argent + Aliments + Énergie) gagnez 1 point de victoire par tranche complète de 10 ressources que vous détenez à ce stade de la partie.

Si vous totalisez le plus de points de victoire après le calcul final, votre condominium est considéré comme le meilleur de tous et il sera produit en série dans le monde entier ! En cas d'égalité, les États Internationaux poussent un énorme soupir de soulagement car vous n'aurez finalement pas le monopole exclusif !

JEU AVANCÉ

Après avoir appris à jouer, vous pouvez appliquer les changements suivants pendant la mise en place du jeu. En dehors de ça, la partie se déroule exactement de la même manière !

Chaque joueur compose son condominium avec les éléments et ressources listés dans l'explication de la première partie SAUF le Logement de départ. N'appliquez pas non plus la compensation financière accordée au premier joueur.

Récupérez à la place les 8 Logements !, mélangez-les et placez-en 2 par joueur dans la réserve de Logements, pris au hasard et posés face B visible. Remettez les tuiles surnuméraires dans la boîte.

En commençant par le dernier joueur et en continuant en sens antihoraire (à l'inverse de l'ordre des joueurs), chacun achète le (ou les) premier(s) Logement(s) de son condominium en choisissant librement parmi ceux de la réserve. (Important : vous êtes toujours limité à un maximum de 5 espaces de vie inoccupés dans votre condominium. Puisque celui-ci contient 3 Individus au début de la partie, vous ne pourrez donc acheter que des Logements comportant jusqu'à 8 cases en tout.) Lorsque vous effectuez l'action « Inviter des Individus » au début du jeu et pendant la partie, vous ne pouvez acheter qu'un seul Logement spécial par tour. Tant qu'il en restera dans la réserve correspondante, vous pourrez ainsi en acquérir davantage – mais toujours un par un.

Après avoir acheté leur(s) Logement(s) respectif(s), les joueurs commencent le premier tour.

Comme vous le verrez, l'Argent se fait bien plus rare dans le jeu avancé que dans une partie standard ; mieux vaut donc que vous envisagiez assez tôt de réclamer des subventions ou de faire des Emprunts.

Les 8 Logements Spéciaux

Camping : récupérez l'Individu vert supplémentaire. Le Campeur est ravi de travailler, il se nourrit de lui-même et n'a pas besoin d'espace de vie. Tout comme les Robots, il reste toujours dans un espace de travail à la cave et vous pouvez donc installer une autre personne dans l'espace de vie à l'étage. Ignorez le Campeur lorsque vous nourrissez vos Individus, mais prenez-le évidemment en compte pour déclencher la phase finale et calculer les points de victoire.

Banque : récupérez l'Emprunt spécial de valeur « 20 » et recevez 20$. Pendant toute la partie, vous n'aurez pas besoin de payer d'intérêts pour ce crédit. Si vous n'avez pas encore remboursé l'Emprunt spécial lorsque vous vous retirez à la fin de la partie, vous DEVEZ le faire en dépensant les ressources de votre choix – sans quoi vous perdrez 12 points de victoire (comme si vous déteniez 4 tuiles Emprunt standard).

Casino : récupérez la tuile grise correspondante en guise de rappel. Chaque fois que vous effectuez l'action « Inviter des Individus », vous pouvez inviter 1 personne de plus que le nombre autorisé.

Atelier : récupérez la tuile grise correspondante en guise de rappel. Chaque fois que vous effectuez l'action « Engager des Robots », vous pouvez engager 1 Robot de plus que le nombre autorisé.

Établissement Financier : récupérez la tuile grise correspondante en guise de rappel. Chaque fois que vous effectuez l'action « Réclamer une Subvention », vous recevez 3$ de plus que le montant des subventions.

Convertisseur Aliments-Énergie : pendant la partie, vous pouvez utiliser les tuiles Aliment à la place des tuiles Énergie et inversement, à raison de 1 pour 1 (de même valeur). Attention : cet effet ne fonctionne plus pendant le calcul final !

Serre : chaque fois que vous effectuez l'action « Acheter un Générateur d'Aliments », vous produisez 2 Aliments supplémentaires pendant le contrôle. Cet effet reste actif pendant le calcul final !

Centrale Solaire : chaque fois que vous effectuez l'action « Acheter un Générateur d'Énergie », vous produisez 2 Énergie supplémentaires pendant le contrôle. Cet effet reste actif pendant le calcul final !

La Face B des Logements

Au lieu de jouer avec la face A des tuiles Logement, vous pouvez toutes les retourner sur leur face B et, les placer dans la réserve. Cela permet de modifier les prix, la consommation énergétique et les points de victoire de chaque Logement.

JEU EXPERT

Une fois que tous les joueurs connaissent bien les règles, ils peuvent utiliser les règles suivantes pour accroître le défi.

Une partie de ***Futuropia*** iest totalement dépourvue de hasard. Le jeu expert vous permet de vous amuser encore plus en modifiant le début de chaque partie. Appliquez la « Variante de Règles » et/ou la « Variante de Logements » (une seule ou les deux) pendant la mise en place du jeu. En dehors de ça, la partie se déroule exactement de la même manière !

Variante de Règles

Récupérez les 9 tuiles « Variante », mélangez-les et révélez-en 2. Les changements qu'elles proposent sont actifs pendant toute la partie.

Les 9 Tuiles « Variante »

Expansion Limitée : vous pouvez détenir un maximum de 6 Générateurs à la fois, et devez donc en défausser un immédiatement après avoir en acheté un 7e.

Échange de Générateur d'Aliments de prix « 12 » : jouez avec la version « Variante » au lieu de la version standard de ces Générateurs.

Échange de Générateur d'Aliments de prix « 8 » : jouez avec la version « Variante » au lieu de la version standard de ces Générateurs.

Échange de Générateur d'Énergie de prix « 14 » : jouez avec la version « Variante » au lieu de la version standard de ces Générateurs.

Échange de Générateur d'Énergie de prix « 8 » : jouez avec la version « Variante » au lieu de la version standard de ces Générateurs.

Subventions Limitées : le pion Subvention commence sur la case 9$ de la piste au lieu de la case 12$.

Emprunts et Actions Inversés : pendant le calcul final, chaque tuile Emprunt vous fait perdre 1 point de victoire (au lieu de 3) et chaque tuile Action inutilisée vous en rapporte 1 (au lieu de 3).

Surplus de Production Variable : chaque surplus d'Aliments et d'Énergie vous rapporte 2 points de victoire (au lieu de 1).

Attrait Limité : au lieu d'effectuer l'action « Inviter des Individus » standard, servez-vous de la tuile Action alternative. Chaque fois que vous l'utilisez, vous ne pouvez inviter que 4 Individus dans votre condominium (au lieu de 5).

Variante de Logements

Rassemblez toutes les tuiles Logement qui correspondent au nombre de joueurs et lancez-les en l'air afin qu'elles retombent sur la table. Placez-les ensuite dans la réserve en laissant face visible le côté sur lequel elles sont tombées par hasard.

JEU EN SOLITAIRE - NOTRE CONSEIL POUR APPRENDRE LES RÈGLES DE *FUTUROPIA*

Pour bien comprendre les mécaniques de jeu et profiter sans difficulté de ***Futuropia***, surtout avant de vous lancer dans une partie avec d'autres joueurs, nous vous proposons d'essayer ce jeu en solitaire.
Il s'agit d'un exercice d'optimisation dans le vrai sens du terme, et le défi à relever est le suivant : totaliser le plus de points de victoire possible.

Mise en Place

- Installez le jeu comme pour une partie à 2 joueurs (avec uniquement les Générateurs et les Logements dont l'icône correspond) tel qu'expliqué en pages 2-3. Pour votre première partie en solitaire, utilisez la face A des tuiles Logement.
- Préparez uniquement votre condominium, tel qu'expliqué en pages 4-5. N'ayant pas d'adversaire, ce sera le seul condominium de la partie.

Déroulement de la Partie

En dehors des 5 changements suivants, la partie se déroule exactement de la même manière !

- Effectuez vos tours l'un après l'autre, sans être interrompu par un autre joueur.
- Comptez le nombre de tours que vous accomplissez. Pour que ce soit plus facile, vous pouvez noter combien de tuiles Action se trouvent face cachée juste avant de les révéler.
- Chaque fois que vous achetez un Générateur, retirez l'autre du marché et remplacez-les par les 2 prochains Générateurs de la réserve (en les plaçant de part et d'autre du plateau). Si vous achetez la version onéreuse, faites avancer le marqueur Prix de 1 case sur la piste verte ; si vous achetez la version bon marché, remettez le marqueur Prix sur la case « -0/+0 ».

Exemple : *après avoir acheté le Générateur d'Énergie pour 8$, retirez du marché celui qui coûte 6$. Remplacez ces deux Générateurs d'Énergie par les prochains de la réserve.*

- Chaque fois que vous réclamez une subvention ET lorsque vous révélez vos tuiles Action au début d'un tour, faites avancer le marqueur Subvention sur la prochaine case (vers la droite) de la piste pour 2 joueurs. Le montant des subventions augmentera ainsi plus rapidement pendant la partie.
- Lorsque vous déclenchez la phase finale du jeu en renouvelant le stock du marché avec le Générateur d'Aliments ou d'Énergie dont le prix imprimé est de 15$, révélez gratuitement vos 5 tuiles Action. Cela vous permet d'acheter ce Générateur si vous le souhaitez.

Calcul Final

En dehors des 2 changements suivants, vous comptez vos points de victoire exactement de la même manière. Essayez de battre votre propre score d'une partie à l'autre !

- Les tuiles Action face visible devant vous ne rapportent aucun point de victoire.
- En plus des points de victoire standard, vous gagnez 60 points bonus. **Important :** chaque tour de jeu à partir du 21e vous fait perdre 3 points de victoire !

Jeu Avancé & Jeu Expert

Dans le jeu en solitaire, vous pouvez bien évidemment appliquer tous les changements et les variantes de règles décrits en pages 9-10 afin de relever de nouveaux défis à chaque nouvelle partie.

QUELLE ÉTRANGE UTOPIE EST-CE LÀ ?

Certaines personnes passent leur temps à travailler, d'autres à profiter de leurs loisirs favoris. Ce n'est pas l'idée que nous nous faisons de notre communauté utopique.

Les jeux naissent toujours d'un thème précis et ***Futuropia*** ne fait pas exception à la règle. Pendant son développement, Friedemann Friese prévoyait de calculer les points de victoire en divisant le nombre d'Individus par le nombre de travailleurs au sein du condominium. Mais c'était bien trop abstrait au regard des mécaniques de jeu et cela n'entraînait aucun divertissement.

Imaginez seulement que la main-d'œuvre nécessaire pour faire fonctionner les générateurs est répartie équitablement entre tous les habitants. Ainsi, chacun doit travailler quelques heures par semaine et peut mettre son temps libre à profit le reste du temps !

Auteur : Friedemann Friese
Illustrations : Harald Lieske
Maquette : Nikki Pontius
Production : Henning Kröpke
Adaptation française par Edge Entertainment
Traduction : Elodie Nelow
Relecture : Grégory Penne
Responsable éditorial Edge : Stéphane Bogard

Copyright 2018, 2F-Spiele, Bremen/Allemagne. Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans l'autorisation écrite de son propriétaire. Édition française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Allemagne. CECI N'EST PAS UN JOUET. NON CONÇU POUR DES PERSONNES DE MOINS DE 14 ANS.

EDGE

MATÉRIEL

64 Générateurs : 24 Générateurs d'Aliments (dos marron) — 20 Générateurs d'Énergie (dos marron) — 8 Générateurs « Variante » (dos jaune) — 12 Générateurs de Départ (dos gris clair)

37 Logements

20 Tuiles Action

33 Emprunts

4 Tuiles Spéciales

1 Plateau de Subvention — **1 Plateau de Marché**

4 Tuiles Référence

13 Tuiles « Variante »

42 Tuiles Aliment — **42 Tuiles Énergie**

112 Individus — **1 Campeur** — **48 Robots** — **3 Marqueurs Subvention/Prix**

Argent

Avant la Première Partie

Lorsque vous détacherez les nombreuses tuiles cartonnées, nous vous conseillons de les trier immédiatement comme suit et de les ranger dans les sachets en plastique :

- tous les Générateurs à dos gris clair et les 4 tuiles Référence
- toutes les tuiles Action à dos violet
- toutes les tuiles Générateur d'Aliments à dos marrons
- toutes les tuiles Générateur d'Énergie à dos marron
- tous les petits Logements (ceux qui comportent au moins 5 espaces de vie sont trop longs pour rentrer dans les sachets)
- tous les Emprunts de valeur « 5 », les tuiles Aliment et les tuiles Énergie
- les 3 tuiles à dos gris et l'Emprunt rose de valeur « 20 » (ils ne vous serviront que dans vos parties futures)
- all three tiles with a gray back and the pink loan with value "20" (you only need them for later games)